

RU

Пути и способы отражения образно-эмоционального уровня через мультимедиа: создание экранного персонажа (на материале постановок Саратовского ТЮЗа)

Лазарев П. С.

Аннотация. Цель исследования – выявить художественные особенности мультимедийных приёмов при создании виртуального персонажа на образно-эмоциональном уровне композиционного построения. В статье была предпринята попытка аналитической характеристики работы мультимедиа в театрально-драматическом искусстве и тех инструментов, которые этому способствуют. Общая картина тенденций в современном сценическом творчестве показала, что спектакли Саратовского ТЮЗа имеют богатое мультимедийное наполнение. Их рассмотрение позволило выявить некоторые из многочисленных художественных особенностей относительно актёрского искусства. В качестве метода была использована концепция композиционного построения музыкального произведения Е. В. Назайкинского, которая оказалась действенной относительно мультимедиа в театрально-драматическом искусстве. Для рассмотрения был взят образно-эмоциональный уровень мультимедиа, который направлен на погружение зрителя в сознание персонажа. Научная новизна состоит в определении части общей системы мультимедиа-приёмов в структуре сценического произведения. В результате анализ выявил принципы внедрения мультимедийных приёмов в сценическое произведение, а также их некоторые типы и виды.

EN

Ways and means of reflecting the figurative and emotional level through multimedia: Creating an on-screen character (based on the productions of the Saratov Youth Theater)

P. S. Lazarev

Abstract. The aim of the study is to identify the artistic features of multimedia techniques used when creating a virtual character at the figurative and emotional level of compositional construction. The paper attempts to analytically characterize the use of multimedia in theatrical and dramatic art and the tools that contribute to this. The overall picture of trends in modern stage creativity has shown that the productions of the Saratov Youth Theater have a rich multimedia content. Their consideration made it possible to identify some of the numerous artistic features regarding the art of acting. The concept of the compositional construction of a musical work by E. V. Nazaikinsky was used as a research method, which proved to be effective with respect to multimedia in theatrical and dramatic art. The figurative and emotional level of multimedia was considered, which is aimed at immersing the viewer in the consciousness of the character. The scientific novelty lies in defining a part of the general system of multimedia techniques in the structure of a stage work. As a result, the analysis revealed the principles of introducing multimedia techniques into a stage work, as well as some of their types and varieties.

Введение

Актуальность исследования определяется повсеместным активным использованием мультимедиа в современном искусстве. На сегодняшний день работу экранов, проекций и камер можно наблюдать во многих направлениях творчества (музыкальные концерты, художественные выставки, перформансы и т. д.). Из них театрально-драматическое искусство являет наиболее широкий набор мультимедийных сценических приёмов с точки зрения художественных задач. Региональные сценические практики, как оказалось, не сильно уступают столичным и в равной степени прибегают к использованию мультимедиа в постановках.

На тему, связанную с мультимедийными художественными приёмами, обращают внимание и исследователи вопросов современного театрально-драматического искусства. На это указывают научные статьи, которые стали особо активно публиковаться за последние десять лет; защищаются диссертации по вопросам рассмотрения места и роли современных технологий и функций визуальных образов внутри сценического произведения; на научных конференциях и семинарах нередко стали доклады и сообщения на тему мультимедийных включений в искусство. Теоретическую базу составили научные труды о месте и роли мультимедиа в современном сценическом искусстве. Наиболее важными стали статьи последних 10-15 лет (Ростовский, 2014; Веллингтон, 2015; Маланычева, 2017; Пчелкина, 2017; Краснослободцева, 2019; Шелтрекова, Прокопов, 2021). Исследования авторов оказались полезными в рассмотрении принципов включения мультимедиа в театральную постановку, а также уясняют значение крупного плана на театральной сцене.

Стоит заметить, что тема включения мультимедиа в драматическую постановку непростая и требует большого объёма исследований разных аспектов. Так, например, сложность и масштабность темы мультимедиа в искусстве замечает О. И. Шустрова (2010). Она считает, что «мультимедийное искусство не уместается в рамки какого-то одного жанра по принятой в искусствознании классификации. Оно подобно выросшему из пеленок младенцу, не похожему на родителей, который безуспешно пытается примерить на себя родительские одежды. У него зоркие глаза, обостренный слух и нервы, чувственная телесность. Этот “младенец” не поклоняется какому-либо одному стилю – он эклектик. Для него важен не вербальный смысл информации, но тонкие переходы чувств, которые он пытается выразить набором различных инструментов» (Шустрова, 2010, с. 110).

Нельзя не согласиться с мнением О. И. Шустровой, так как изучение круга научной литературы показало, что существует большой ряд «пробелов» с точки зрения систематизации мультимедиа-приёмов. Не определены общие художественные задачи, не рассмотрены отдельно виды, типы и особенности мультимедиа-составляющей. Особый интерес возникает с точки зрения изменения границ актёрского искусства. Становится необходимым выяснить, насколько мультимедиа деформирует принципы, установленные традициями русской актёрской школы «проживания».

Для подробного рассмотрения темы о влиянии мультимедиа на актёрское мастерство в качестве материала исследования были взяты спектакли с применением мультимедиа в качестве создания виртуального персонажа Саратовского ТЮЗа последних пяти лет:

- «Салтан» (2019 г., реж. А. Кузин, дипломный спектакль Саратовского театрального института Саратовской государственной консерватории им. Л. В. Собинова);
- «Мы – на острове Сальткрока» (2021 г., реж. В. Печерникова);
- «Жаворонок, или Жанна д’Арк» (2021 г., реж. А. Созонов).

Разность материала в драматургической основе позволила дать более объективную оценку особенностей включения мультимедиа. Каждый из представленных спектаклей являет особый вид взаимодействия актёра с камерой и проекциями. Изученный материал главным образом ставит вопрос о путях и способах создания виртуального персонажа в театрально-драматической постановке.

Кроме того, использовались следующие интервью:

- Кузин А. Е. Интервью в Саратове. 11.04.2019 // Архив П. Лазарева;
- Ларина П. Н. Интервью в Саратове. 11.04.2019 // Архив П. Лазарева;
- Пташный М. С. Интервью в Саратове. 11.04.2019 // Архив П. Лазарева.

Для более точной системной характеристики мультимедийного включения в качестве экранного персонажа необходимо прибегнуть к конкретному искусствоведческому методу. Поиски привели нас к структурному подходу, а именно к концепции композиционного построения музыкального произведения теоретика искусства Е. В. Назайкинского (1926–2006 гг., советский и российский музыкальный теоретик, доктор искусствоведения, профессор Московской консерватории). Осмысление сделанного им изложено в диссертации О. В. Пашиной (2008) «Концепция содержания музыкального произведения в музыкально-теоретической системе Е. В. Назайкинского», защищенной в Саратовском диссертационном Совете. Главные системные составляющие отражены в двух трудах Е. В. Назайкинского: «Логика музыкальной композиции» (Назайкинский, 1982) и «Стиль и жанр в музыке: учебное пособие» (Назайкинский, 2003). О. В. Пашина, обобщая ранние и поздние выводы, сконструировала наиболее полную картину концепции структуры музыкального произведения. Обозначим кратко основные положения, чтобы выявить смыслы, которые могут нести мультимедиа с точки зрения актёрского действия, если к ним применить принципы исследования Е. В. Назайкинского.

В основе разграничения параметров, жанровых особенностей и структуры музыкального произведения у Е. В. Назайкинского лежит принцип троичного деления (триады). Исследование системы уровней плотности музыкальной материи, обладающей различными качествами, позволило ученому выделить три масштабно-временных уровня: сенсорно-характеристический, образно-эмоциональный и интеллектуально-логический. Стало ясно, что наиболее подходящим в рамках нашего изучения стал второй – образно-эмоциональный уровень. Рассмотрим его подробно и постараемся провести аналогию с мультимедиа в драматическом спектакле.

Образно-эмоциональный уровень в музыке использует в качестве ключевого принципа «отношение звуковых единиц во времени, рождающее феномен движения, которое воспринимается в виде эмоциональной процессуальности» (Пашина, 2008, с. 102). Ключевым свойством здесь является интонация. О. В. Пашина описывает ее как «нечто специфически музыкальное, как “сердцевину” музыки, сворачивающую в себе всю специфику природы этого временного искусства. Именно интонация сосредоточила в себе главные средства индивидуализации: рисунок движения, ритм, ладовые зависимости, возможность создания иерархического

синтаксиса» (2008, с. 102). В основу этого уровня входит синтаксис как логика интонационных сопряжений. Модальность синтаксиса имеет определенную специфику, которая включает в себя характер следующих друг за другом синтаксических элементов; отношение последующего элемента к предыдущему; способ появления последующего синтаксического элемента. В основе этого синтаксического сопряжения лежит принцип причинно-следственных связей и субъект-объектных отношений. То есть одна интонация становится причиной появления второй, а степень разности интонаций будет зависеть от их «взаимоотношений».

Если применить характеристики второго – образно-эмоционального уровня музыкальной композиции к мультимедийным сценическим приемам, то в качестве отношений звуковых единиц во времени нам представляется отображение действий актеров. «Сердцевиной» в традиционном понимании русского драматического искусства является актерское творчество. В вопросах о месте и роли артиста внутри спектакля с применением мультимедиа исследователи приходят к выводу о том, что «оживление» сценического пространства, созданного посредством мультимедиа, возможно лишь благодаря мастерству актера» (Шелтрекова, Прокопов, 2021, с. 152). Изученные нами спектакли позволяют принять эту точку зрения, достаточно напомнить, что российская актерская школа («школа проживания») остается одной из ведущих в мире. Таким образом, если главной в музыкальной композиции на образно-эмоциональном уровне является интонация, то в театральном произведении этой переменной будут выстроенный характер персонажа, внешний образ героя, походка, речевые характеристики и т. д. Эти свойства и характеристики во многом будут зависеть от общих культурных и исторических принципов, равно как и взаимосвязь уровней. Время и место действия задают определенные законы для действующих лиц и диктуют некоторые контрапункты их характеров и образа на втором уровне. Если в музыкальном произведении главной производящей силой становится синтаксическая связь интонаций, создающая феномен движения, то, переводя на театральное произведение с мультимедийными сценическими приемами, можно сказать, что ощущение особого движения сюжета происходит при отображении проекций, так или иначе связанных с действиями персонажей. Технически это может воплощаться через крупный план действующего лица. Причинно-следственная связь здесь будет выстраиваться между проекцией на экране и артистом на сцене.

Принципы образно-эмоционального уровня концепции Е. В. Назайкинского, рассмотренные в рамках мультимедиа драматического искусства, позволяют более подробно изучить принципы применения экрана и проекций. Обратимся к вопросу через «призму» второго уровня структуры композиционного построения.

Для начала скажем, что особую роль раскрытия образа с помощью крупного плана (в спектаклях Константина Богомолова) подчеркивает Анна Краснослободцева. Она замечает, что «крупный план может оказаться выражением внутреннего состояния героев, когда он на экране не просто увеличивает лицо актера, но и при помощи кинематографических приемов (например, расфокусировки) вскрывает сознание героя» (Краснослободцева, 2019, с. 73). Данное рассуждение вполне может иметь смысл и в рамках создания нового экранного персонажа. Становится ясно, что мультимедиа может не только раскрывать, но и создавать новый актёрский образ с помощью богатого инструментария художественных эффектов.

Таким образом, формируется ряд задач:

- выявить, какие способы применения мультимедиа позволяли режиссерам создавать виртуальных персонажей и какие новые (дополнительные) художественные смыслы при этом формировались;
- определить, какими средствами достигалось создание экранного персонажа;
- проанализировать особенности взаимодействия экранного и живого действующих персонажей;
- изучить, какие дополнительные смыслы создает применение мультимедиа в контексте решения данной художественной задачи.

Практическая значимость исследования состоит в возможности применения его в практике постановочного процесса. Рассмотрение вопросов об актёрском взаимодействии с мультимедиа на сцене может составить базу для подготовки артиста с точки зрения актёрской техники. Изложение вопросов и выводы по ним помогут создать наиболее актуальную картину в лекциях по современному сценическому искусству в высших и средних специальных учебных заведениях.

Обсуждение и результаты

Пример применения мультимедиа на сцене в качестве виртуального персонажа встречается в дипломном студенческом спектакле на сцене Саратовского ТЮЗа «Салтан». В нем используется видеотрансляция в реальном времени. Важные пояснения удалось получить с помощью интервью, взятого нами у режиссера Артема Кузина и актеров Матвея Пташного и Полины Лариной – участников спектакля.

Спектакль «Салтан», по словам режиссера, некая «большая игра». Каждое событие в нем представлено в виде игрового этюда или отдельного номера. Молодые артисты по ходу действия перевоплощаются в разных персонажей, иллюстрируют декорации, исполняют русские народные песни, используют подручные предметы для иллюстраций и т. д. Все это отвечает на запрос клипового мышления нынешнего поколения. Игровая форма, в которой на глазах у публики создается спектакль, увлекает зрителя своей динамикой, сменой «картинок»-номеров и условностью декораций.

С точки зрения интересующего нас мультимедиа в спектакле присутствует много находок, среди них – «вписывание» его технических носителей в оформление пространства сцены. Декорации на сцене представляют собой двухуровневый каркас. Нижний уровень перекрыт тканью, а сверху по центру расположен экран. Рядом

с реквизитом в корабельной тематике в правом углу сцены расположена камера для передачи изображения на этот экран. Морской антураж декораций стал присущ сюжету Пушкина, а экран готовил зрителя к вкраплениям современных художественных «ходов».

В ходе интервью Артем Кузин (2019) обрисовал некоторые художественные задачи, потребовавшие использования мультимедийных сценических приемов в спектакле: «[В частности] нам нужно было как-то придумать образ “Бога”, потому что внутри был определен концепт. В тот момент, когда жена Салтана и ребенок брошены в море, нам нужно было их перенести в другое пространство, где существует еще автор, он же Бог, который пишет дальше эту историю. И поэтому было решено перенести это на экран... Если говорить об открытии расположения видеокамер, то я не хотел говорить [зрителю] о том, что у нас какие-то сложные приемы, то есть чтобы он понимал, что это достаточно просто. Это большая игра».

Как видим, режиссер превращает камеры и экран в своего рода открытые «цитаты», чтобы ввести зрителя в жанровый замысел спектакля как большой игры. Также с помощью экрана режиссер создает образ-символ высшей силы, который спасает героев от гибели. С точки зрения организации места действия на сцене, где происходит реальное событие, экран добавляет некое небесное место действия. При просмотре создается ощущение присутствия иного мира, несмотря на то что актер, исполняющий роль Бога, стоит перед камерой на авансцене. Можно сказать, что экран создает новое виртуальное пространство как место для нового виртуального же персонажа. Все в целом можно назвать двойной рамой существования.

А. Т. Веллингтон в одном из исследований упоминает про возможность реконструировать пространство с помощью мультимедиа, заключая, что «взаимодействие новых технологий и сценических образов реализует новые формы интерактивного слияния» (2015, с. 49). Н. М. Пчелкина обращает внимание на усиление художественных эффектов: «...мультимедийный спектакль отличается от классического варианта особой динамикой, интерактивностью, усиленным эмоциональным фоном, созданием виртуальной реальности» (2017, с. 201). В ряде других исследований также обнаруживаются эти эффекты (Ростовский, 2014; Маланычева, 2017). Так, например, по наблюдениям Е. Г. Ростовского, «мультимедийные составляющие могут влиять на распределение ролей между виртуальными персонажами и живыми актерами, учитывая, что виртуальные персонажи отображаются в мультимедийных порталах» (2014, с. 5).

Все наблюдения можно отнести к «Салтану». Экран и камера в спектакле используются для переноса части действия в виртуальное пространство и создания в нем игровых образов. Образ Бога создается именно путем переноса персонажа в виртуальное пространство с помощью камеры и экрана: артист надевает головной убор, создающий форму нимба вокруг головы, и подходит к камере. В этот момент актеры на сцене визуально кажутся меньше, а на экране появляется образ экранного персонажа в роли представителя высшей силы. Помимо этого, на экране появляется проекция неба с солнцем и с луной, чем решается дополнительная задача относительно времени действия.

Один из самых важных и пока слабоизученных вопросов – способы взаимодействия артиста с мультимедиа. В спектакле «Салтан» – это работа актера с кинокамерой для трансляции крупного плана. Такой мультимедийный сценический прием, как трансляция крупного плана с видеокамеры, плотно связан со способом существования артиста в кинокадре. Оно, как известно, значительно отличается от существования на сцене. Дело становится еще сложнее, если режиссер ставит двойную задачу актеру, как в данном случае. Актер, исполняющий роль автора – Бога, должен взаимодействовать с другими исполнителями-персонажами. Во-первых, он должен играть на камеру, используя актерскую технику кинематографа, во-вторых, оставаться на сцене, не выбываясь из театральной актерской игры. Матвей Пташный (2019) (исполнитель роли) так сформулировал свое мнение: «Существовать в таких условиях, с одной стороны, проще, с другой – сложнее. Легче, потому что можно делать, что угодно, потому что перед тобой один объект – камера. Сложнее, потому что нет обратной связи. Нет зрителя и партнера. Партнер в данной ситуации камера».

Из интервью становится ясно, что у актера увеличиваются объемы внимания. К традиционным партнерам и зрителю добавляется камера, в которой действие должно быть также органичным, как на сцене, но при этом необходимо уменьшить амплитуду движений, голоса и мимики, иначе «полетит» существование в кадре. В результате соединяются две актерские техники, рождающие новые требования и задачи для подходящего актерского существования. Добавим, что есть еще и задача, связанная с микрофоном. Он должен помогать увеличению экранного персонажа. Герой на экране, помимо визуального увеличения, становится больше и по звуковым параметрам.

Для точного актерского существования при работе с камерой на сцене, по мнению режиссера Артема Кузина (2019), требуется максимальное внимание на протяжении всей трансляции: «Мы долго работали с Матвеем, когда он задумывался о том, что говорить дальше, а нужно было в камеру изображать, что ему очень интересно, причем интересно то, чего он не видит в данный момент. То есть ему приходилось помнить, что нужно все время быть включенным».

Режиссер понимает, что даже незначительное отклонение от образа (на уровне мимики или взгляда артиста) будет легко замечено зрителем на экране: крупный план, в отличие от большой сцены, позволяет публике рассмотреть более детально внутренний процесс переживания артиста.

Таким образом, крупный план во многом может повлиять на качество спектакля. При правильном и уверенном существовании в кадре данный прием создает нужное погружение зрителя в действие, в противном случае вера в происходящее у публики может разрушиться. Артем Кузин обнаруживает проблему в неуверенном существовании артиста и решает ее с помощью усиленного и постоянного актерского внимания и включения в игровой процесс.

Второй способ взаимодействия артиста с мультимедиа в данном спектакле связан с заранее записанным видеороликом. В спектакле есть момент превращения Лебеда в Прекрасную царевну (эти роли исполняет Полина Ларина). Во время сцены героиня убегает за кулисы, затем на экране проецируется заранее записанный видеофрагмент, в котором актриса снимает грим и макияж с лица. Сама Полина Ларина продолжает говорить текст, находясь за кулисами, и, когда на видеозаписи героиня уходит из кадра, на сцене появляется прекрасная царевна.

Полина Ларина (2019) поделилась в интервью с нами, как это происходит изнутри: «Самая большая сложность – работа во время видео за кулисами. На экране это выглядит достаточно спокойно: я просто ухожу из кадра и появляюсь на сцене в другом образе. А на самом деле за кулисами мне помогают шесть девушек, которые должны быстро снять с меня грим, переодеть в другой костюм и держать микрофон, потому что я говорю в этот момент вживую. Мы должны успеть сделать это за время видеофрагмента, иначе будет несовпадение с картинкой».

Из этих слов становится ясно, что и в данном случае, находясь за кулисами, актриса должна оставаться в образе и продолжать работать. Это также свидетельствует об увеличении объектов актерского внимания. Казалось бы, актерская задача в данном случае техническая, но произнесение текста за кулисами, которое создает эффект присутствия артиста на сцене, подразумевает непрерывное актерское включение.

Отсюда особые задачи встают и перед репетиционным процессом. Артем Кузин (2019) видит путь решения задач в слаженной работе участников постановки: «Я понимаю, что какие бы приемы я ни задействовал, все равно должна быть синхронизация. В спектаклях, которые я ставил в театре, есть синхронизация по музыке. То есть, например, идет танец, и во время танца актеры уходят за экран, и появляются проекции с их изображением. Актеры понимают, на какую долю они уходят и когда появится их же проекция. Были ситуации, когда я распределял передвижение актеров на определенный счет без музыки, для того чтобы они вовремя ушли и появились на экране. При этом актер зачастую не видит, как это происходит, и действует по определенной схеме».

В данном случае режиссер говорит о важности синхронизации, которая предполагает кропотливую работу во время репетиций. Он в интервью приводит пример слаженности действий актеров с мультимедиа по музыке, и репетиция работы с мультимедийными приемами в этом плане становится схожей с репетицией вокального или танцевального номера.

В спектакле «Салтан» мы обнаруживаем несколько моментов, которые связаны с синхронизацией. В моменте работы с камерой, как поясняет Матвей Пташный, нужно всегда вставать в определенную точку, чтобы на экране фиксировались определенные пропорции. В этом случае артист сам контролирует пространство перед камерой и приходит в нужное положение. В спектакле есть моменты, когда Матвей обращается с экрана к различным персонажам на площадке. При этом происходит диалог, который подразумевает зрительный контакт между участниками диалога. Поэтому, для того чтобы диалог между экранным персонажем и актерами на сцене создавал нужный эффект, особенно важно, по словам М. Пташного, четко синхронизировать свои действия перед камерой и расположением партнеров на сцене, чтобы перемещения артистов перед экраном совпадали с взглядом экранного персонажа, иначе будет несоответствие, которое разрушит игровой прием. Можно сказать, что синхронизация в этом случае происходит через пространство. В случае же сцены превращения Лебеда в Прекрасную царевну мы обнаружили, что Полина Ларина совершает определенные действия в конкретный отрезок времени. То есть для нужного соответствия героя на экране и сцене ей необходимо успеть перевоплотиться за время трансляции видео. Синхронизация в данном случае происходит по времени.

Из театральных практик последних лет особый пример применения экранного персонажа можно увидеть в спектакле «Мы – на острове Сальткрока». Изначально в 60-х годах прошлого века был написан киносценарий, по которому был снят сериал, и уже после выхода сериала 1964 года издана книга. Спектакль поставлен на большой сцене. Сценография представляет собой масштабную конструкцию острова с красным каркасом дома, причалом и морем. Мультимедиа в спектакле используется в виде проекций на задник сцены.

Действие спектакля происходит на маленьком шведском острове, куда на лето приезжает из Стокгольма семья писателя Мелькерсона. Он и его четверо детей снимают старую Столярову усадьбу и, несмотря на протекающую крышу, влюбляются в этот дом, а вскоре находят общий язык и с обитателями острова. Лето на острове Сальткрока полно приключений и опасностей, здесь радость и грусть идут рука об руку, а один день может быть равен целой жизни по насыщенности событиями. И когда выясняется, что усадьбе угрожает опасность, то полюбившие этот дом Мелькерсоны смело встают вместе с жителями острова на защиту того, что им дорого.

В прологе спектакля сцена не освещена, появляется проекция, на которой мы видим сидящую за столом бабушку (в исполнении Народной артистки РФ Светланы Ошеровой (Лаврентьевой)). На столе светит настольная лампа и разложено много фотографий. Героиня пытается найти какой-то конкретный снимок и находит (на лице появляется милая улыбка). Создается ощущение добрых и теплых воспоминаний. После этого она начинает произносить монолог.

Авторский текст готовит к началу истории, объясняя «вводные данные», о которых нужно знать зрителю или читателю:

«Спустись как-нибудь летним утром к Приморской набережной в Стокгольме и посмотри, не стоит ли там у причала белый рейсовый пароходик “Сальткрока I”. <...> За Сальткрокой начинается открытое море, где торчат из-под воды лишь голые скалы да шхеры. <...> А на Сальткроке живут люди. Их немного. От силы десятка два. Правда, это зимой. Летом на остров приезжают дачники.

Вот такая семья дачников и ехала на пароходе “Сальткрока I” в один прекрасный июньский день несколько лет назад. Отец и четверо детей по фамилии Мелькерсон, коренные стокгольмцы. Никто из них еще не бывал на острове, и все они с нетерпением ожидали встречи с ним...».

Подобные видеопроекции с авторским текстом от лица экранного персонажа включаются четыре раза за весь спектакль. Это помогает зрителю воспринимать спектакль на более интимном уровне, схожем с чтением литературного произведения. Во многом это происходит благодаря тому, что героиня, представленная крупным планом, обращается на «ты» к каждому зрителю лично. Каждая из проекций транслируется с наложенным видеоэффектом старой киноплёнки. Это, как мы помним, рассчитано на документальное прочтение. Оно заключается в четкой границе между яркими декорациями и черно-белым экраном. Все свидетельствует о пересказе истории, которая уже когда-то произошла. С точки зрения типа литературного текста прием экранного персонажа в данной постановке является прямым цитированием.

В контексте актерского искусства мы вновь сталкиваемся с двойной рамой существования. Дело в том, что героиня на видеопроекциях исполняет роль Фру Шеблум, которая в оригинале появляется лишь в финале. Однако режиссер В. Печерникова за счет передачи слов автора героине намного глубже и шире выстроила образ Фру. Благодаря этому с точки зрения актерского искусства появляется насыщенное поле для поиска новых вариантов сценического самочувствия. Если говорить о постановочном процессе, то от актрисы, исполняющей роль Фру Шеблум, требовалось проявление двух техник актерского существования – в кадре и на сцене.

Экранный персонаж во всех случаях существует в своем экранном пространстве, поэтому мультимедиа использует способность к созданию виртуального пространства. Само же возникновение персонажей на экране подразумевает зависимость от партнера и сюжета. Таким образом, проекция участвует в спектакле как отдельная творческая единица, это значит, что одновременно мультимедиа «работает» как способ создания экранного персонажа.

Особый интерес вызывают варианты применения мультимедиа в качестве экранного персонажа в спектакле «Жаворонок, или Жанна д'Арк». За основу была взята пьеса Ж. Ануя «Жаворонок». Технически мультимедиа представлены в постановке в виде камеры и занавеса-экрана, который состоит из двух частей – прозрачной баннерной сетки и плотной «заглушки». Каждое из включений видеотрансляции отличается ракурсом, величиной плана, движением камеры. Из характеристик, объединяющих трансляции, можно указать на две: обработка изображения в черно-белом эффекте и отображение на экране суперзанавеса.

В данном спектакле важно объединить мультимедийные включения камеры в две группы по общим схожим признакам, что позволяет также проанализировать особенности актерского существования. В ходе наблюдений выявились следующие группы: 1) крупный план артиста, который одновременно находится на сцене; 2) крупный план артиста, который находится вне игрового пространства.

В первую группу входит большая часть включения мультимедиа-трансляций, начиная от первой сцены, где Жанна д'Арк начинает рассказывать свою историю, и заканчивая диалогом в темнице между Жанной и королевским семейством, а затем графом Варвиком. В ряду всех моментов эфира мультимедиа сопровождает как монолог одного из действующих лиц, так и диалог между двумя или более персонажами. В обоих случаях акцент делается на микромимику артиста, что позволяет больше понимать и чувствовать его внутреннее состояние. Помимо акцентирования, решается и практическая задача видеотрансляции: укрупнение артистов дает возможность подробнее рассмотреть действие с дальних рядов зрительного зала. Кроме того, некоторой части зала в отдельных местах становится не видно лиц артистов. Это связано с особенностью многосложного игрового пространства, с большим количеством декораций и принципиальным их расположением ради подачи отдельных эпизодов. Например, действие, связанное с присяжными, идет за столом, а сам стол поставлен торцом к авансцене. Таким образом, проекция на передний занавес позволяет разрешить проблему дефицита игрового пространства, частично обозначая его в виртуальном поле. Артистам же не приходится искать нужный ракурс для «открытой» позиции к зрителю, а наличие крупного плана позволяет сократить амплитуду движений, громкость голоса и т. д. Однако возникает параллельно обратная проблема. Части зрительного зала (в особенности ближним рядам) довольно сложно сконцентрироваться на общем действии. Крупные планы во весь занавес сбивают с толку, они выглядят слишком нарочито, несмотря на черно-белый эффект проекций.

Технические принципы включения мультимедиа описывает Майкл Раш, относя начало подобного использования трансляций к постановщикам экспериментальных танцев и театральным коллективам 1960-х годов. К концу 1990-х подобный вариант применения мультимедийных технологий стал популярен в массовых видах искусства. Майкл Раш утверждает, что и ныне «редкое современное рок-шоу обходится без видеопроекций исполнителей, которые позволяют увидеть их более широкому кругу зрителей, а также повышают динамику и значимость происходящего на сцене» (2018, с. 77). Анализ спектакля показывает, что мультимедиа ради укрупнения действия внедрились и в драматический театр. Кроме того, применение мультимедиа с практической точки зрения целесообразно только при условии присутствия большого количества зрителей или из-за особенности раскладки публики, как, например, в спектакле «Женщина из прошлого» (2017 г., Саратовский театр драмы, реж. А. Созонов).

Вторая группа видеотрансляций (крупный план артиста, находящегося вне сцены) в рассматриваемом спектакле состоит из двух включений. Одно из них относится к первой сцене начала заседания, после сбора церковных судей. На сцену выходит граф Варвик и начинает свой монолог, в котором заявляет, что необходимо начать слушание дела Жанны и поскорее его завершить, а ее казнить. При первом упоминании имени Жанны на экране появляется проекция: героиня закована в цепи и ожидает вызова к судьям. На заднем плане

кадра видно черную стену с надписью «Ведьма» со стрелкой, указывающей на главную героиню. Это слово являет заранее вынесенный судьями приговор. Далее Варвик приказывает привести Жанну. Епископ Пьер Кошон уходит за ней в кулисы. На экране видно, как он берет героиню под руки и начинает движение в сторону сцены. В этот момент камера тоже начинает двигаться, провожая персонажей до следующей мизансцены.

В данном случае видео дает возможность следить за действиями центральных персонажей на сцене и проживанием главной героини вне игрового пространства. Тем самым зрителю дается возможность оказаться в разных местах одновременно, то есть возникает эффект двойного присутствия. Кроме того, появляется художественно-драматический важный план для актрисы, играющей Жанну. Героине становится возможным глубже показать дополнительное внутреннее состояние персонажа до начала сцены допроса. То есть обогатить рамки своего действия, вступить во внутренний диалог со зрителем.

Второй случай мультимедийного включения такого же типа происходит во втором акте, после сцены, в которой король Карл подписывает письмо, предающее Жанну. Эта сцена «населена» несколькими действующими лицами. Она и сопровождается сложными перемещениями камеры, крупными планами короля и королевы Иоланты. Итак, Карл ставит подпись и садится на трон рядом с двумя королевами, а камера начинает движение постепенного отдаления в глубину сцены, за кулисы. Дойдя до определенной точки, оператор начинает переводить кадр за кулисы: там появляется Инквизитор, фиксируется его крупный план. К этому времени на центре авансцены остаются Жанна, Пьер Кошон и Фискал. Крупный план Инквизитора монтируется особым образом – как действующее лицо через взгляд артиста. Он смотрит немного вниз относительно камеры. Благодаря большому размеру проекции кажется, что он смотрит прямо на героев, расположенных на авансцене. В итоге получается картина с четырьмя действующими лицами. Крупный план сопровождает весь диалог Жанны, Кошона и Фискала. Церковные заседатели пытаются убедить Жанну отречься от ее убеждений, приводя доводы, но героиня стоит на своем. Инквизитор произносит под конец общего диалога лишь одну фразу: «Раз-ве Бог велел тебе убивать?». Затем его образ плавно уходит из кадра в сторону, трансляция прекращается.

В данном примере мы вновь имеем случай расширения пространственных границ. Но главное – появляется смысловой акцент, обогащающий образ Инквизитора. В этой сцене за счет соотношения масштабов артистов на сцене и героя на экране глава инквизиции представляется как некий почти божественный лик, наделенный внушительной силой. Он предстает как верховный судья, уверенный в вине Жанны. Это отражено в его финальном вопросе, подтекст которого можно выразить следующими словами: «Бог тебе не велел убивать, а значит, ты ослушалась Его и заслуживаешь кары». Крупный план также может обозначать отражение внутреннего восприятия Жанны устрашающего образа Инквизитора, раскрыть часть ее внутреннего монолога. Таким образом, Инквизитор кажется ей наиболее опасной фигурой из всех судей. В данном случае экран проясняет область переживаний и внутренний мир главной героини.

Приведенные примеры показывают, что в формировании сценического пространства проекции крупных планов расширяют рамки сцены, создавая тем самым виртуальное игровое поле. Мастерство актера в мультимедийном пространстве не только оживляет его, но и добавляет новые зоны актерского существования, что усиливает эффект погружения зрителя.

Рассмотрение примеров трансляции крупного плана артистов, находящихся вне сценического пространства, показывает ее многоуровневые возможности не только пространственного, но и художественно-содержательного характера – за счет создания дополнительного отрезка проживания действующего лица, взаимодействий с живым планом на сцене, добавленным через экран смысловыми значениями, глубже раскрывающими характеры персонажей.

Если говорить об актерской игре, то становится ощутимо влияние кинематографического жанра. Все артисты, появляющиеся в спектакле на крупном плане, будто бы существуют в кинематографическом жанре «блокбастер». Речь, мимика, мизансцены немного пафосные. Во время изучения спектакля и наблюдения за постановочным процессом мы выявили схожесть с популярными массовыми произведениями зарубежного кино в контексте построения актерского «рисунка»: киносериял «Игра престолов» (США, 2011-2019 гг., разные реж.), к/ф «Мстители» (США, 2012 г., реж. Джосс Уидон), сериал «Настоящий детектив – сезон 1» (США, 2014 г., разные реж.). Главным образом больше всего отсылок происходит к «Игре престолов» за счет схожести костюмов и декораций, выполненных в жанре средневекового фэнтези. Однако такое пафосное существование в кадре вновь ставит зрителя в сложную позицию восприятия. Если внимание переключается на сцену, то для живого плана игра артистов кажется не совсем естественной, а при переносе взгляда на экран внимание «сбивается» действиями на игровой площадке. Данное наблюдение позволяет поставить вопрос на будущее о взаимодействии нескольких уровней композиционного построения, в данном случае образно-эмоционального и интеллектуально-логического.

Заключение

Подведем итоги. Как показал анализ, во всех случаях мультимедиа служит средством погружения зрителя в сознание персонажа. Перед нами особая способность мультимедиа использована как художественный прием, который позволяет решить несколько задач в укрупнении актерской игры: 1) акцент на мимике; 2) смысловой акцент; углубить раскрытие черт характера персонажа; 3) частично воспроизвести внутренний монолог героя. Также может решаться и практическая задача более удобной позиции для просмотра. Способность создания экранного персонажа – сложная, требует для осуществления помощи нескольких инструментов:

записанной видеопроекции и видеотрансляции. Каждый из них подразумевает необходимость точной и слаженной актерской работы. Главным условием успешной работы мультимедиа в данном случае является синхронизация. Способы актерского взаимодействия могут быть ограниченными полностью длительностью видеопроекции или звука, либо средне ограниченными, оставляя для взаимодействия некоторые инструменты (голос, пластика, мимика). Актерское взаимодействие происходит на нескольких уровнях, которые требуют совмещения двух актерских техник (кино и театр). Таким образом, актерское существование становится «гибридным».

Мультимедийные технологии помогают не только погрузиться во внутреннее состояние сценического персонажа, но и создавать на сцене совершенно новых персонажей. При этом виртуальные образы функционируют здесь не просто как призрак, мечта или воспоминания (в этом случае они бы работали на раскрытие внутреннего мира героя, присутствующего на сцене) а как реальные действующие лица, с которыми взаимодействуют актеры на сцене. Все способы воплощения мультимедийных приемов на образно-эмоциональном уровне направлены на углубление художественной выразительности театральных образов, сценического действия, рождения новых режиссерских подтекстов, актуализации материала и доступности восприятия информации в рамках современного типа мышления зрителя.

В качестве перспектив дальнейшего исследования может стать рассмотрение других особенностей мультимедиа на образно-эмоциональном уровне. Кроме того, остаются за рамками и два других уровня композиционного построения (сенсорно-характеристический и интеллектуально-логический), которые ещё пока не рассмотрены с точки зрения работы мультимедийных приёмов. Видится, что их рассмотрение сможет составить более полную картину художественных особенностей мультимедиа-компонента в сценическом произведении.

Источники | References

1. Веллингтон А. Т. Интеграция мультимедийных технологий в пространство театра // Гуманитарные, социально-экономические и общественные науки. 2015. № 6-1.
2. Краснослободцева А. В. Функции крупного плана на экране в спектаклях Константина Богомолова // Философия и культура. 2019. № 10.
3. Маланычева М. В. Мультимедийные технологии в театральном искусстве // Театр и театральное образование в культурном наследии России: материалы научно-методического семинара в рамках V международного молодежного фестиваля спектаклей малых форм «Театромагия» / ред. В. В. Евдокимова. Самара: СГИК, 2017.
4. Назайкинский Е. В. Логика музыкальной композиции. М.: Музыка, 1982.
5. Назайкинский Е. В. Стиль и жанр в музыке: учебное пособие. М.: Владос, 2003.
6. Пашинина О. В. Концепция содержания музыкального произведения в музыкально-теоретической системе Е. В. Назайкинского: дисс. ... к. иск. Саратов, 2008.
7. Пчелкина Н. М. Мультимедийный спектакль-перформанс как форма современного театрального искусства // Международный научно-исследовательский журнал. 2017. № 1-1 (55).
8. Раш М. Новые медиа в искусстве. М.: Ад Маргинем Пресс, 2018.
9. Ростовский Е. Г. Мультимедийное пространство театра // Гуманитарные, социально-экономические и общественные науки. 2014. № 3.
10. Шелтрекова Я. В., Прокопов В. Л. Мультимедийные технологии как выразительное средство в создании сценического пространства в драматическом спектакле // Вестник Кемеровского государственного университета культуры и искусств. 2021. № 56.
11. Шустрова О. И. Коды и символы в искусстве мультимедиа // Вестник РГГУ. Серия «Философия. Социология. Искусствоведение». 2010. № 15 (58).

Информация об авторах | Author information



Лазарев Павел Сергеевич¹

¹ Саратовская государственная консерватория имени Л. В. Собинова



Pavel Sergeevich Lazarev¹

¹ Saratov State Conservatory

¹ swugyaya@gmail.com

Информация о статье | About this article

Дата поступления рукописи (received): 10.06.2024; опубликовано online (published online): 22.07.2024.

Ключевые слова (keywords): образно-эмоциональный уровень мультимедиа; театрально-драматическое искусство; Саратовский ТЮЗ; актёрское искусство; Е. В. Назайкинский; экранный персонаж; figurative and emotional level of multimedia; theatrical and dramatic art; Saratov Youth Theater; acting; E. V. Nazaikinsky; on-screen character.